CAPTAIN BLOOD

PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O.*

CAPTAIN BLOOD

Manuale dell'Utente

Versione Italiana — **C.T.O. srl**
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (Bo)

Prima Edizione — **Settembre 1988**
Seconda Edizione — **Giugno 1989**

Prodotto da: — **INFOGRAMES**
84, Rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE-CEDEX
FRANCIA

HOT LINE

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. srl garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "cosi come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. srl, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. srl dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto o di Lit. 7.000 per ogni cassetta. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato.

È vietata la riproduzione

INDICE

INIZIO DELLA STORIA

Questa sporca storia cominciò in una sporca giornata d'inverno, grigia e piovigginosa. New York gocciolava in un concerto di clacson. I rumori della città salivano fino al 20.mo piano del 370 Brooklyn Avenue, porta N. 7 sulla quale si poteva notare: BOB MORLOK, SILENZIO PREGO.
"Come se i rumori sapessero leggere...", pensò il postino con una smorfia. Bussò alla porta.
Dopo qualche secondo, un tipo con la faccia stravolta da un difficile risveglio, aprì uno spiraglio:
"É lei Mister Morlok?" disse il postino sospettosamente.
"Glosp! Perchè?"
"Raccomandata, firmi qua."
Dicendo questo, il fattorino gli porse un libretto lercio ed una biro attaccata ad uno spago. Bob Morlok fece uno scarabocchio sulla ricevuta e prese la lettera non senza aver emesso un suono inarticolato che voleva essere un ringraziamento; poi chiuse la porta e dopo aver aperto la busta, lesse: "Ammontare delle sue royalties per il secondo trimestre: 3$50. Cordiali saluti dal suo Editore."
Bob represse a stento un brivido d'orrore e si accese la sua prima Lucky Stryke. Tre dollari e cinquanta cents; era poco per vivere tre mesi.
"Bisogna che programmi un hit", pensò, "una storia potente per un gioco bestiale: oramai è questione di vita o di morte..."
Bob Morlok schiacciò il mozzicone e gettò uno sguardo dall'abbaino della sua mansarda. I grattacieli di N.Y. luccicavano sötto la pioggia.
Bob Morlok mancava d'ispirazione.
Nemmeno la più piccola idea usciva dalle sue meningi surriscaldate. Spense la sua ultima Lucky Stryke nel portacenere oramai stracolmo.
"Blood è morto, morto davvero", pensò, "Blood non sarà più al N. 1 delle Software Charts". Ebbe un secondo, lungo sospiro e uscì a prendere una boccata d'aria.
In Broadway Street, un bar era aperto e da un juke-box usciva dell'Heavy Metal. Bob entrò e chiese un caffè ben ristretto, come sempre. Vicino a lui un gruppo di kids piuttosto chiassosi stavano massacrando un'orda di "space invaders" sullo schermo di un video-game. I robots spaziali esplodevano con urla terribili ed il loro sangue sintetico schizzava dappertutto. Il ragazzo che manovrava il joystick lanciò un grido di vittoria: aveva polverizzato l'High-Score.
Bob sogghignò: "Che spappolato..."
L'insulto fece l'effetto di una doccia gelata sul gruppetto che si era formato attorno alla macchina.
"Sei tu che hai parlato?" rispose il kid fulminandolo con lo sguardo "provaci, vecchio rimbambito! Bob non voleva altro, prese la manetta e premette -Play-.
Quello che seguì fu un vero macello galattico di metallo, fuoco e sangue. In qualche secondo, le perdite nemiche furono tali che lo score si bloccò sul 99999. Tranquillamente Bob scrisse di fianco al record: "BLOOD".
"B... Blood sei tu?" Balbettò il ragazzo come se avesse ingoiato un Pac-man ancora vivo.
"Si piccolo, BLOOD SONO IO..." Dicendo questo, Bob lo fissò freddamente negli occhi e se ne andò lasciando i kids a bocca aperta.
"Hi, hi" ridacchiò dentro di sè, ci sono cascati.
Camminava, ora, senza sapere troppo dove stava andando quando all'improvviso urtò un vecchio che arrivava in senso contrario, facendolo scivolare e cadere per terra.
"Oh, mi scusi, le ho fatto male?" disse aiutandolo a risollevarsi.
"Non è niente, non è niente giovanotto. Non è colpa sua." disse il vecchio signore rimettendosi in ordine, sono così distratto.
Di colpo gli occhi di Blood s'illuminarono:
"Ma, ma lei è... lei è David Crossweller, il biologo!"
"Mi ha riconosciuto? Hi, hi, eh si, sono io..."

"Ma lo sa che sono un ammiratore delle sue ricerche sui girini... pazzesco! Venga, le offro qualcosa per farmi perdonare. Si, si insisto." Dicendo questo prese il vecchio sotto braccio e lo condusse verso il bar più vicino.
Si sedettero a un tavolino, vicino ad un flipper elettronico.
Il cameriere si avvicinò:
"Un milk-shake" disse Blood.
"Hem, un bicchiere d'acqua fresca per me, si, insomma, del rubinetto..." disse il biologo.
Il cameriere lo guardò male e scomparve.
"Le interessa la biologia, Mister..."
"Blood, mi chiamo Blood" disse Bob.
"Ah, Blood, originale come nome, Blood... perchè no?"
L'attenzione dello scienziato si era intanto concentrata sul flipper accanto che guardava con aria sospettosa.
"Conosce i video-giochi?" chiese Blood incuriosito.
Lo sguardo del vecchio uomo si accese.
"É un'ossessione, non osservo altro da mesi e mi trovo a N.Y. per questo... Ma nessuno vuol darmi retta, credono che stia diventando pazzo. Lei crede agli extra-terrestri, mister Blood?"
Bob, confuso da quella domanda così inattesa, biascicò un: "si, no, non lo so", poco convincente.
David Crossweller continuò:
"Ebbene, essi sono tra noi!"
Dicendo questo, puntò il suo bastone verso il video-game e disse a Bob, guardandolo negli occhi: "ESSI SONO FRA NOI... I PAC-MAN ESISTONO VERAMENTE, ESISTONO MI CAPISCE ?..."
Bob/Blood provò uno strano malessere. Il vecchio scienziato si alzò di scatto e uscì precipitosamente dal locale senza che Bob, colto di sorpresa, potesse trattenerlo.
Non l'avrebbe mai più rivisto.

E BOB CRE° BLOOD

Dopo quell'incidente, Bob rientrò a casa. Troppi pensieri ronzavano nella sua testa: Crossweller, i Pac-man, i girini, gli Alieni, tutto sembrava così irreale. Improvvisamente, un'idea prese forma, staccandosi dal magma circostante: "Porco cane! se i Pac-man e gli Space-Invaders esistono bisogna combatterli dall'interno, pensò ad alta voce. Picchiando un pugno sul tavolo, esclamò: "eccolo il mio progetto; bisogna che crei un essere calcato sull'uomo, un uomo speciale, un uomo addestrato come... come ME!"
Si sedette davanti al suo computer facendo schioccare le dita e, freneticamente, cominciò a digitare sulla tastiera.
Passarono i giorni e le settimane. I listati s'accatastavano nella stanzetta di Bob e i portacenere straboccavano. Bob programmava... Sei mesi dopo aveva creato un'astronave chiamata ARCA e un computer di bordo dal nome di Biocoscienza. In seguito, aveva messo ai comandi dell'Arca il suo alter-ego: il Captain Blood. La sua missione: lottare contro il MALE nell'universo informatico.
Infine creò una Bioredattrice, il compito della quale sarebbe stato di narrare la storia della pericolosa missione.
Quando venne il gran giorno, digitò sulla tastiera l'ordine finale: "RUN..."
In quel preciso istante successe una cosa incredibile: Bob si volatilizzò, SCOMPARVE FISICAMENTE!

RAPPORTO DELLA BIOREDATTRICE DELL'ARCA

Tempo Universale 4567 - Coordinate 14/17. (Primo giorno solare)

L'Arca si era materializzata al largo di Andromeda; la sua forma corrispondeva esattamente al progetto informatico di Bob; era impossibile distinguerla da un banale asteroide. La sua massa formidabile le impediva qualsiasi manovra d'atterraggio ma questo era ampiamente compensato dalla straordinaria tecnologia biomeccanica che dirigeva tutti i suoi sistemi. All'interno, in una cabina allestita specialmente dal programma, una mummia assomigliante a Bob era seduta su di una poltroncina imbottita. Davanti a essa, una moltitudine di strumenti scintillava in una luce bluastra fosforescente riflessa da un enorme schermo 3D che occupava tutta la parete. L'Arca era cullata dolcemente dal vento fotonico e l'orologio di bordo indicava "000" quando lo schermo si accese, prolungando la visione nello spazio in fondo al quale Andromeda brillava come polvere di diamanti.
Blood rinvenne in un sol colpo. La prima fitta fu terribile. Uno scricchiolio nella testa, come se la sua scatola cranica fosse stata spaccata a metà. Poi, una sensazione strana, quella di esistere, lo riempì improvvisamente di benessere: passare dal nulla all'essere superiore finito era ormai possibile.
Provò le sue reazioni cerebrali e fu così che la sua memoria ritrovò il ricordo diffuso di una spiaggia, il vento salato, un cielo di cobalto, l'infanzia, Miami Beach...
"Qui HONK. Check Sum Implant: 10/10. Esame medico in corso."
La voce della Biocoscienza dell'Arca risvegliò Blood dal suo letargo.
"Missione in corso" abbaiò, "attendo ordini."
"Attiva lo schermo 3D" mormorò Blood, "e parla più piano. Prova a fare delle frasi normali, vecchio mio... e poi chiamami col mio nome, insomma!"
"Bene Captain Blood. Lo scanner è attivato.
"Vedi, quando vuoi" disse Blood. "Ora, Mister Honk, accendi la carta galattica."
La mappa apparve istantaneamente sullo schermo della cabina; Blood ne osservò attentamente tutti i dettagli.
"Sovrapponi l'immagine radar", ordinò.
Un insieme di puntini si mise a lampeggiare sulla carta convergendo rapidamente verso l'area che indicava la posizione dell'Arca. Blood, pietrificato, esclamò:
"Ma qui è tutto impestato! PULLULA!"
Pullulava infatti e l'attacco fu improvviso e terrificante. Blood vide apparire sullo schermo 3D uno sciame di caccia del tipo "Invaders della 5a generazione", armati fine ai denti.
In un attimo, Blood prese la sola decisione possibile: LA FUGA! Una fantastica esplosione echeggiò nelle sue orecchie: l'Arca era stata colpita da un missile a ogive multiple.
"Iperspazio immediato, cribbio!..." urlò Blood.
"Bene, Captain. Desidera un rapporto in tre esemplari" disse la Biocoscienza con voce soave.
"Va all'inferno!" Ebbe appena il tempo di finire la frase che una forza poderosa lo compresse contro lo schienale. L'Arca stava penetrando nell'Iperspazio.
"Ha, ha, li abbiamo fregati..."
"Ecco il mio rapporto, Captain: l'astronave non ha sofferto. Comunque il passaggio nell'Iperspazio è avvenuto curiosamente ...io, io, ma il processo non si è arrestato. Oh, mio Dio!"
"Cosa! Parla! Cosa è successo?" urlò Blood, "Parla!"
L'angoscia gli stringeva la gola.
"Il moltiplicatore si è rotto durante il passaggio nell'Iperspazio... ORRORE! Lei è stato clonato in almeno 30 esemplari nella galassia d'arrivo!"
"Come? Sei impazzito?"
"Peccato, Captain; ma c'è di peggio, lei sta perdendo del fluido vitale, un processo di degenerazione del suo organismo è già in corso...

LA CLONAZIONE

Il sistema reattivo di bordo si riaccese appena la Biocoscienza l'ebbe definitivamente riparato.
Blood l'aveva scampata bella. Al momento del passaggio nell'Iperspazio, l'orrenda cosa, il terrore di ogni astronauta, si era prodotta: LA CLONAZIONE (1).
Il compito ora era difficile. Ritrovare i NUMERI (era questo il nome che Blood aveva dato ai suoi cloni) in quell'ammasso di stelle sarebbe stato duro. Nel frattempo, Honk manovrava un complesso processo di biomeccanismi destinati ad assistere l'organismo indebolito del valoroso capitano. Così poco a poco, i polmoni, il cuore, la milza, il fegato e le reni furono sostituiti da organi artificiali.
Blood lottava disperatamente contro una forza misteriosa che lo spingeva a trasformarsi in un essere definitivamente sintetico: un robot.

L'INCUBATRICE D'OORXX

Una notte, qualche unità di tempo universale dopo, Blood rinvenne dal coma operatorio (si era appena fatto sostituire il cervelletto).
"Captain, sto ricevendo uno strano segnale. Il radar è saturo, qualcosa ci sta venendo addosso!" annunciò Honk.
"Gleusp gloubn, ah!" rispose Blood che provava una certa difficoltà per esprimersi.
"Prova la procedura normale" aggiunse non senza esitazione.
"Bene, Captain, agli ordini" disse la Biocoscienza con una punta di rammarico nella voce.
Improvvisamente Blood sussultò':
"Cosa?!" urlò, "non potevi dirmelo prima, porco cane! Inserisci lo scudo magnetico, spegni i reattori, accendi lo schermo radar."
Lo schermo scintillò per un attimo e l'eco radar apparve.
Effettivamente, in prossimità dell'Arca, una forma ovoidale stava accostando rapidamente. Quando l'allarme si mise in azione, un messaggio apparve sul monitor dell'UP-COM (2).
"S.O.S., STO MORENDO, S.O.S. GL GL HOC..."
"Questa poi! Chi siete?" domandò Blood spalancando gli occhi.
"IO ESSERE FEMMINA OORXX, AIUTO PRESTO..."
"Oorxx? Che cavolo è?" sbottò Blood inarcando le sue sopracciglia in fibra di metallo argentato.
"É, se permette, una specie rarissima di pesce dello spazio, Captain. Gli Oorxx sono scomparsi dall'universo molto tempo fa. I miei dati sembrano confermare che si tratta di una Oorxx. Si, Si è proprio una Oorxx incinta, delle uova le sfuggono dalla pancia" disse tranquillamente la Biocoscienza.
"Cosa? ma è impossibile!" esclamò Blood.
"ALLORA, FATE QUALCOSA?" ... Il messaggio della Oorxx si inscrisse sull'UPCOM.
"Si, Si, arrivo" disse Blood un po'irritato. "Cosa faccio, Honk?"
La Biocoscienza ci pensò un attimo.
"Gli ordini sono molto precisi al riguardo. Dopo l'affare del Nostromo, Captain, è vietato teleportare a bordo un alieno salvo in stato di morte cryogenica provvisoria. Propongo dunque di teleportarla nel Frigatorium, sempre se è consenziente; in caso contrario il teletrasporto risulterebbe impossibile, come lei sa.
"Certo, certo, lo so." Dicendo questo, digitò sulla tastiera dell'UPCOM: "Ok, ti teleportiamo dentro..."
"GRAZIE, GRAZIE, GL GL HOC.
I giorni passarono. Honk esaminò e analizzò l'Oorxx sotto tutti gli angoli, quando un giorno...
"Captain, è fantastico, Captain, Captain, porca miseria, Captain..." Honk era eccitatissimo.
"Cosa c'è, ma sei impazzito? e poi piantala con tutta questa confidenza. Cosa vuoi?"

Blood era piuttosto innervosito ma c'era da capirlo. La sera prima Honk gli aveva trapiantato una nuova pelle in bionylon.
"Modificando, oh appena, appena, i geni dell'Oorxx, si possono controllare le uova trasformandole così in perfetti biomissili che avrebbero tutte le qualità dei pesci spaziali e una potenza distruttiva apocalittica. Sarebbe molto semplice, in seguito, addomesticare i baby-Oorxx. Il loro controllo si effettuerebbe con un sistema di radio-guida. Lei potrà vedere con i loro occhi ed esplorare qualsiasi pianeta della galassia senza rischiare nulla, comodamente seduto nella sua cabina. É geniale!"
Honk tacque un istante, aspettando il verdetto del suo padrone.
"Ma sei un INFAMONE!" esplose Blood, "sei INUMANO!"
"Ma Captain, sono solo degli Oorxx!" si difese la Biocoscienza.
"Sicuro, certamente" disse Blood accarezzandosi il nuovo mento di silicone compensato, "sono solo degli Oorxx e sono scomparsi dall'universo da secoli... nella mia cabina senza rischi certamente la cosa è allettante. Bene, ok, proviamo..."
E fu così che Honk riattivò l'incubatrice d'Oorxx e nacquero i primi baby-Oorxx della seconda generazione.

MASTOCHOK

Honk si mise a fare lunghi esperimenti sui geni dell'Incubatrice. A volte le uova erano troppo grosse, a volta troppo lunghe e i risultati erano dei baby-Oorxx talmente enormi che bisognava spedirli fuori dall'Arca oppure talmente lunghi che bisognava arrotolarli su delle bobine speciali, difficili da stoccare.
Il tutto non divertiva particolarmente Blood il quale vedeva il tempo scivolare via e con esso le sue speranze di sopravvivenza.
Era sempre più urgente catturare qualche Numero per recuperare un po' del prezioso fluido vitale.
"Captain, Captain, ci sono! Funziona!" Urlò Honk, "possiamo provare!"
"Ah, finalmente" esclamò Blood fregandosi le mani coperte ormai di squame, con un rumore simile a quello di uno schiaccianoci.
"Passiamo nell'Iperspazio, galassia d'arrivo: XUNK07." E aggiunse, sicuro di sè, "se fossi in loro è là che andrei."
"Ma Captain, lei è loro!" disse la Biocoscienza preoccupata.
"Euh, ssi è vero... ma pazienza, andiamoci lo stesso!"
L'Arca si mise in moto con un boato e dopo qualche secondo filava nell'Hyper-spazio.
Sullo schermo 3D, Blood ammirò le favolose spirali colorate dello spazio-tempo, paesaggio matematico ai confini della ragione umana... poi apparve, maestosa, una palla verdastra sprofondata nella notte nera ed infinita.
"MASTOCHOK" mormorò Blood, "il pianeta dei CROOLIS..."
"Ci sono!" dichiarò con la certezza di chi sa.
Respirava a fatica ed il soffio era accentuato dal rumore pneumatico dei suoi polmoni artificiali. Manipolando con la punta delle dita alcuni pulsanti, selezionò la missione d'atterraggio: un piccolo Oorxx scivolò allora nell'orifizio del tubo di lancio.
"Via!" Gridò con gli occhi fuori dalle orbite, eccitato dall'emozione del momento.
"Partito" rispose Honk, "inserisco il sistema di visione, oramai l'Oorxx è ai suoi ordini; ci vada piano mi raccomando."
Sullo schermo 3D, la superficie tormentata di Mastochok si avvicinava rapidamente.
"Maledizione, prenda quota! lo sta facendo precipitare!" gridò Honk. La Biocoscienza era inquieta.
Blood risollevò il pesce spaziale e una distesa di montagne scoscese apparve.
"Scenda, scenda, piano, piano, così..."
Visibilmente la Biocoscenza soffriva della mancanza d'esperienza del capitano.
"ATTENTO! AAHH!" Quando il baby-Oorxx urtò una cima, si udì una botta sorda seguita da un lamento di dolore acuto.
"Ma lei vuole uccidermelo!" sbraitò Honk fuori di sè.

"Oh! Calma, calma, può succedere a tutti. Del resto non si è fatto niente. Guarda, funziona perfettamente."
Dicendo questo, Blood rimise in moto l'Oorxx, il quale riprese lentamente il suo percorso aprendosi un passaggio in uno scenario impervio ma bellissimo.
Improvvisamente Blood si trovò davanti all'entrata di un canyon gigantesco e senza esitare vi penetrò.
"Il canyon dei Croolis", mormorò sottovoce.
L'Oorxx scivolava nell'etere con incredibile velocità rispondendo alla minima sollecitazione. Oramai Blood padroneggiava perfettamente la situazione, dimostrando di avere la stoffa del grande eroe che controlla perfettamente ogni situazione, pur nuova e difficile possa essere.
Con sangue freddo, si posò in fondo al canyon dalle pareti del quale sapeva di essere osservato. In effetti, appena dopo l'atterraggio, un Croolis apparve sullo schermo.
"Attivare l'UPCOM" ordinò Blood.
"VEROSI O ULVATI?" Interrogò il Croolis freddamente.
"Verosi o Ulvati?" Chiese a sua volta il capitano, sconcertato dalla domanda.
"Hem, hem" balbettò la Biocoscienza, "non risponda. I Croolis Verosi sono i nemici ereditari dei Croolis Ulvati."
"IO UOMO", digitò Blood sulla tastiera,"IO CERCARE NUMERI, TU CONOSCERE?"
"(RISATA) IO CONOSCERE, MA TU PORTARE ME SU PIANETA ASCODA, DOPO IO DIRE."
"Ascoda, che orrore Captain! è il rifugio preferito dei MIGRAX più pericolosi del cosmo."
"Ok", digitò Blood, "TI TELEPORTO DENTRO."
Dicendo questo, schiacciò con la punta del dito un bottone bulbare sulla sinistra del pannello di bordo. Il Croolis si disintegrò sullo schermo 3D e si rimaterializzò nel Frigatorium dell'Arca prendendo subito un colore azzurrino: sembrava morto.
"Non lo faccia, Captain!" Honk sembrava sconvolto dalla decisione del comandante.
"Si", disse Blood seccamente. "Ho un piano... Come faccio a recuperare l'Oorxx?
"Uh, cioè... ovverosia, beh, non ho previsto quest'eventualità; la resistenza di quelle bestie dopo un atterraggio è poca e praticamente si autodistruggono," disse Honk un po' imbarazzato.
Blood non battè ciglio.
"Hyper-spazio", disse piano mentre un nuovo Oorxx veniva introdotto nel tubo di lancio.
"Hyper-spazio attivato" rispose Honk di rimando e l'Arca si lanciò nello spazio...
Poco dopo essa si rimaterializzò davanti ad un asteroide dalla superfice bucherellata chiamato "OX145A(300)".
Blood espulse un nuovo Oorxx che si posò dolcemente e attivò il processo di teletrasporto inverso. Il Croolis scomparve dal Frigatorium riapparendo sullo schermo 3D.
Immediatamente l'UPCOM si animò: "PIANETA NON ESSERE ASCODA (PAROLACCE)", urlò il Croolis; era fuori di sè.
"Ha, ha! L'abbiamo fregato", giubilò Blood.
"Si, l'abbiamo fregato!" gli fece eco la Biocoscienza.
"Bene, proviamo a fargli sputare dove si nascondono quei dannati NUMERI", disse Blood digitando sulla tastiera dell'UPCOM. "DOVE ESSERE NUMERI? Rispondi Croolis!"
(PAROLACCE) (PAROLACCE) "TU RIPORTARE ME DOPO?" disse il Croolis.
"Si", affermò, rassicurante, Blood.
"PIANETA ZULU, COORDINATE 124/674", disse sospettosamente l'Alieno.
"GRAZIE CIAO!" Rispose educatamente Blood.
"E ora via a tutta velocità su ZULU: Iperspazio, Mister Honk!"
"Iperspazio confermato, Captain!"
Sull'asteroide "OX145A(300)", il Croolis vociferava delle oscenità spaventose giurando che l'avrebbe ritrovato, un giorno, quel "figlio di una verosa, per la glabrazione della mia Croolas!..."

GLI ULTIMI 5 NUMERI

800 anni dopo, ai bordi della galassia Baby 1...

Il check-up medico cadde vicino al telox. Un meteorite incandescente attraversò lo spazio circostante mentre Blood leggeva lentamente il rapporto; la sua degenerazione si era accentuata considerevolmente dall'ultima analisi. La sua gola sintetica articolò una domanda inquietante:
"Honk, quanto tempo mi resta esattamente senza il fluido vitale dei NUMERI?"
"312 U.T.U.", rispose la Biocoscienza.
"D'accordo" mormorò Blood. "Gli ultimi cinque NUMERI sono stati localizzati?"
"Negativo, questi NUMERI dispongono di nebbie protocellulari che confondono i nostri radar a neutrini."
"Ancora cinque", pensò Blood, "nascosti da qualche parte in questa purea di stelle: cinque vigliacchi che mi attendono, avvisati dai Migrax, troppo contenti di vendere l'informazione a peso d'oro. Cinque sporchi cloni di me stesso, pronti a difendere la loro pellaccia di NUMERI: il numero 1, il 2, il 3, il 4 e quel bastardo del numero 5."
Blood esplose: "Di quanti Oorxx dispone l'Arca?"
"18 pronti. L'Incubatrice ha prodotto quattordici siluri che saranno operativi tra cinque tempi" rispose Honk con la sua voce metallica.
"Destinazione ONDULA", ordinò Blood, "concentrare il georadar sul bersaglio, controllo scudo nucleare... ne avremo bisogno."
L'Arca si mosse con un fracasso di tuono. Nella zona parto, l'Incubatrice lanciò un urlo di dolore: tre baby-Oorxx rotolarono sul binario.

FINE DEL RAPPORTO DELLA BIOREDATTRICE DELL'ARCA

Note.

(1) - Gli effetti prodotti dalla clonazione sono drammatici.
Le conseguenze di questo fenomeno provocano una duplicazione del soggetto in diversi esemplari. Certo l'originale rimane ma subisce un processo di degradazione progressiva fino alla sua morte per mancanza di fluido vitale. Il solo rimedio consiste nel ritrovare tutti i cloni di sè stesso ed eliminarli.

(2) - UNIVERSAL PROTOCOLE OF COMMUNICATION (UPCOM)
L'UPCOM è un sistema interamente concepito da Hónk. A causa della difficoltà di comunicare con degli Extra-terrestri, la Biocoscienza aveva immaginato un sistema di traduzione simultanea a base d'icone, un po' come il linguaggio gestuale ma con dei segni. Per questo, l'UPCOM ha la possibilità di individuare i segni compresi dall'Alieno con il quale si discute, cosa che permette rapidamente di farsi un'idea della sua personalità: se nel suo vocabolario sono presenti solo delle icone rappresentanti il cibo e il sonno, è facile rendersi conto del livello mentale dell'interlocutore.

PICCOLO GLOSSARIO DELLA FAUNA DELL'HYDRA

IZWALS: esseri pacifici e generosi. Hanno un aspetto quasi umano. Sono molto istruiti e padroneggiano perfettamente le scienze.

BUGGOLS: esseri dal comportamento sociale molto particolare, hanno un senso innato della democrazia parossistica. Infatti sono tutti quanti eleggibili dello YATANGA che è il partito unico e assoluto e che difende una sola idea: la democrazia spinta al parossismo. Il mandato del presidente eletto non è definito nel tempo: appena un Buggol ottiene la maggioranza,

viene eletto. Essendo tutti eleggibili i mandati sono cortissimi, a volte non durano più di qualche minuto. Al momento di questa storia, i BUGGOLS sono stati decimati e ne resta solo uno su Rosko ma che sfortunatamente non può essere eletto perchè non ci sono più elettori. Fra l'altro il presidente attuale è uno YUKAS fattosi eleggere grazie ad uno scrutinio truccato che ha provocato una crisi politica senza precedenti.

YUKAS: esseri bellicosi e perfidi, senza nessuna educazione. Non si sa molto sui loro costumi.

CROOLIS: esseri dal cervello piuttosto muscoloso, sono separati in due rami evolutivi distinti; Verosi e Ulvati: un odio ereditario li divide da secoli.

MIGRAX: come suggerisce il nome, sono dei grandi viaggiatori. Intelligenti, trasportano le notizie nella galassia e sono degli esperti negoziatori. La loro perfidia è leggendaria.

ONDULANTI: originarie del pianeta Ondula, sono delle creature oniriche che appaiono bellissime a coloro che amano e orrende a quelli che detestano. Questa caratteristica semplifica enormemente la loro vita sentimentale evitando ogni equivoco ai loro amanti.

TRICEPHALS: autentiche curiosità genetiche, i Tricephals hanno l'originalità di avere tre teste androidi, munite ciascuna di una lingua smisurata.

SINOX: grandi lavoratori, intelligentissimi, i Sinox hanno il controllo della tecnologia più avanzata della galassia.

ANTENNAS: creature semplici e molto affabili, troppo forse...

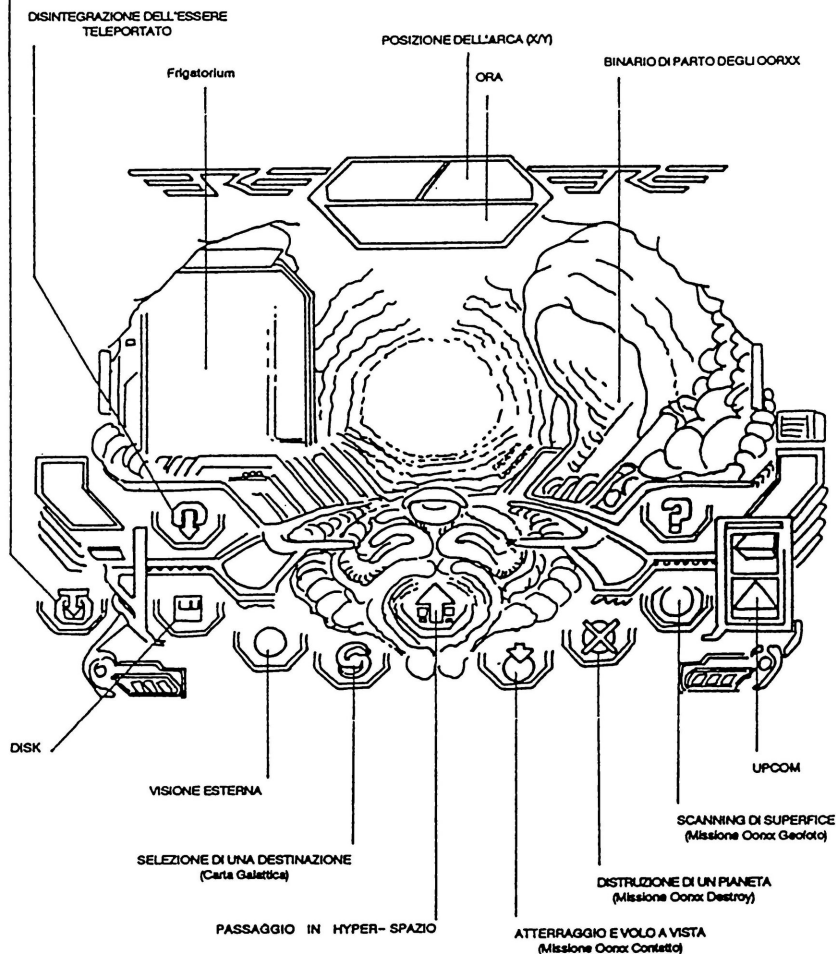
TUBULARS BRAINERS: sono la sola razza conosciuta oggi dotata di notevoli cervelli-tubo, caratteristica che dà loro un'intelligenza del tutto particolare e difficile da definire.

TROMPS: esseri inoffensivi, zucconi e limitati dal pelo aspirato (nel senso di aspirato, come il tabacco da aspirare) dai Sinox.

ROBHEADS: tanto tempo fa, l'Hydra era occupata dalle orde d'Ulikan il Nero incaricate di presidiare la galassia per qualche millennio. Sfortunatamente per loro, la ribellione degli indigeni fu terribile e queste sinistre creature furono sterminate. Malgrado ciò, alcune unità decapitate di quei robots androidi restarono in vita. Sono questi i Robheads, o teste di robot nelle quali sussiste ancora qualche zona di memoria viva. Totalmente inoffensivi, i Robheads hanno una vita puramente vegetativa e non possono riprodursi, a meno che un buon genetista...

KINGPAK: creatura ridicola che fuma code di Tromps (leggermente afrodisiache) e si nutre di pillole. Scarsamente intelligente. Si ritiene che il Kingpak abbia servito da modello ai celebri Pac-man.

NUMERI: sono i cloni di Blood. Nel corso della missione finale, ne restano cinque: il numero 1, il 2, il 3, il 4 e quel bastardo del numero 5...

TELETRASPORTO
DISINTEGRAZIONE DELL'ESSERE TELEPORTATO
POSIZIONE DELL'ARCA (X/Y)
BINARIO DI PARTO DEGLI OORXX
Frigatorium
ORA
DISK
UPCOM
VISIONE ESTERNA
SCANNING DI SUPERFICE
(Missione Oorxx Geofoto)
SELEZIONE DI UNA DESTINAZIONE
(Carta Galattica)
DISTRUZIONE DI UN PIANETA
(Missione Oorxx Destroy)
PASSAGGIO IN HYPER- SPAZIO
ATTERRAGGIO E VOLO A VISTA
(Missione Oorxx Contatto)

L'ARCA DEL CAPTAIN BLOOD

ISTRUZIONI PER L'USO

CARICAMENTO

Accendete il computer e inserite il dischetto. Poi premete due volte sull'icona "ERE".

SALVATAGGIO DI UNA PARTITA IN CORSO

Quando siete sull'immagine del PANNELLO DI BORDO, introducete un dischetto formattato non protetto nel drive e premete l'icona DISK (solo a partire dal quinto minuto dell'orologio di bordo - Non è possibile salvare una partita in corso prima dei 5 primi minuti di gioco). Se il salvataggio non è stato effettuato, l'icona lampeggia qualche istante; verificate allora il vostro dischetto e ricominciate l'operazione. Lo schedario di salvaguardia della partita in corso si chiama "BLOOD.CPT".

CARICAMENTO DI UNA PARTITA IN CORSO

Sempre sull'immagine del PANNELLO DI BORDO, introducete il vostro dischetto contenente lo schedario di salvaguardia "BLOOD.CPT" e premete l'icona DISK prima che l'orologio di bordo abbia segnato i primi 5 minuti di gioco. Non è possibile caricare una partita in corso dopo i primi 5 minuti di gioco. Se l'icona DISK lampeggia durante il caricamento, quest'ultimo non avviene. Controllate allora il vostro dischetto e ricominciate l'operazione.
Nel caso in cui vorreste caricare una partita in corso al di là dei primi 5 minuti dell'orologio di bordo, bisogna reinizializzare il computer e ricaricare il programma. Il salvataggio sistematico di ogni azione di gioco non è considerato come un metodo nobile per vincere...

VISIONE ESTERNA

É sufficiente premere su quest'icona per passare dal PANNELLO di BORDO alla sequenza VISIONE ESTERNA.
Per ritornare al Pannello di bordo, premete un qualsiasi bottone inattivo.

SELEZIONE DI UNA DESTINAZIONE (Carta Galattica)

Sul Pannello di Bordo premete sull'icona CARTA GALATTICA per far comparire la galassia dell'Hydra. La finestra in alto a destra del vostro schermo vi indica la posizione attuale dell'Arca. Per selezionare una destinazione, manovrate il mouse sulla mappa: nella finestra in alto a sinistra del vostro schermo compariranno le coordinate della destinazione (X/Y). Quando avrete scelto X/Y premete per la conferma; le coordinate appariranno allora nella finestra in alto a destra. Se avete sbagliato, ricominciate l'operazione.
Dopo aver determinato la destinazione, aggrappatevi alla vostra sedia e premete sull'icona PASSAGGIO IN HYPER-SPAZIO. Per accorciare la sequenza HYPER-SPAZIO, premete sul bottone destro del mouse.

ATTERRAGGIO E VOLO A VISTA (Missione Oorxx Contatto)

Nella sequenza VISIONE ESTERNA, premete sull'icona MISSIONE OORXX CONTATTO. L'Oorxx sarà teleportato sul pianeta e il suo atterraggio è immediato. Da quel momento, avete il controllo assoluto dell'Oorxx tramite il mouse: impennate, discese, virate. Per evitare di essere distrutti dai sistemi di difesa nemici, si consiglia di volare a bassa quota evitando, s'intende, la cima delle montagne.
Quando l'Oorxx è intercettato da un sistema di difesa, due frecce rosse si animano e quando si toccano, l'Oorxx viene distrutto. Sui pianeti della galassia dell'Hydra, la vita si è sviluppata particolarmente sul fondo di profondi canyons. Per individuarli, gli Oorxx dispongono di un "Life Detector" rappresentato da un mirino che segue, sullo schermo, i movimenti del mouse. Quando lampeggia, questo mirino indica che l'Oorxx è nella buona direzione: se una freccina compare sul bordo del mirino, vuol dire che bisogna girare nel senso indicato per ritrovare la buona rotta. Durante il volo, disponete inoltre di due strumenti: - l'indicatore di velocità, in basso - l'indicatore d'altitudine ad ogni lato dello schermo.

Quando un personaggio è localizzato in fondo ad un canyon, l'Oorxx atterra automaticamente. Se il pianeta è deserto, l'Oorxx dopo un po' si posa, sfinito. Se trasportate un alieno nel Frigatorium dell'Arca, l'icona TELETRASPORTO si attiva in modo da permettervi di teleportarlo sul pianeta: per effettuare questa operazione premete sull'icona TELETRASPORTO.

Ad ogni momento del volo potete chiedere una foto del paesaggio; per questo basterà premere la barra spaziatrice della vostra tastiera dopodiché l'Oorxx si immobilizza. Per ripartire basterà premere di nuovo la barra spaziatrice.

DISTRUZIONE DI UN PIANETA (Missione Oorxx Destroy)

Nella sequenza VISIONE ESTERNA è possibile sfruttare la potenza distruttiva di un Oorxx per disintegrare un pianeta. Pensate bene a quello che state per fare e premete sul pulsante MISSIONE OORXX DESTROY. Il pianeta sarà irreversibilmente annientato...

SCANNING DI SUPERFICIE (Missione Oorxx Geofoto)

Sempre nella sequenza VISIONE ESTERNA, potete teleportare un Oorxx su di un'orbita bassa e raccogliere delle immagini aeree del pianeta. Un sistema di ricerca vi potrà così informare sull'eventuale presenza di sistemi difensivi.
Per far questo premete sul pulsante MISSIONE OORXX GEOFOTO una prima volta per una visione a media altitudine, una seconda volta per una visione più ravvicinata. Premete sul pulsante VISIONE ESTERNA per ritornare al pannello di bordo.

UPCOM (Universal Protocole of Communication)

Quando un contatto viene stabilito tra un essere vivente e Blood, l'UPCOM si attiva automaticamente.
L'UPCOM è un linguaggio d'icone. Il monitor dell'UPCOM si scompone in finestre di varia natura:

- *La finestra dizionario:* in basso.
Il dizionario d'icone dispone di due scrollings laterali, uno rapido (azionando una sbarra posta sotto al dizionario stesso), l'altro lento (azionato puntando il dito di Blood sulle due caselle striate di rosso poste ai lati del dizionario). Puntando a caso il dito di

Blood sulle varie icone, potrete leggere la loro traduzione simultanea in linguaggio umano.

- *Le finestre dialogo:* al di sopra del dizionario e separate da una bocca centrale.
a) La finestra di sinistra è riservata all'essere che vi parla. Per tradurre le sue parole basta passarci sopra il dito. Fino a quando la bocca centrale è animata, l'essere continua a parlare: basterà allora premere sulla bocca centrale per far defilare le frasi. Quando la bocca centrale si immobilizza, sarà il vostro turno. Con un po' di pratica sarà possibile comprendere le frasi pronunciate dal vostro interlocutore imparando il suo linguaggio. Difatti ad ogni icona corrisponde un suono preciso. b) La finestra di destra è riservata a voi. Potrete scriverci le vostre frasi premendo sulle icone del dizionario. Un'opzione DELETE è disponibile premendo sulla freccia posta a destra, sotto la finestra. Per pronunciare le vostre frasi, premete sulla bocca centrale.

É possibile teleportare un essere nel Frigatorium dell'Arca se quest'ultimo lo vuole; in questo caso l'icona TELETRASPORTO viene attivata premendoci sopra. Il vostro interlocutore, per motivi personali, può interrompere la conversazione. Se invece siete voi a voler lasciar perdere, premete sul triangolo alla destra dello schermo, sotto la freccia DELETE.

TELETRASPORTO

Questo comando, vi permette di teleportare un essere dal pianeta verso il Frigatorium dell'Arca. Quest'operazione può essere effettuata solo se l'Alieno accetta di essere teleportato nel corso di una conversazione.
É inoltre possibile teleportare un essere dal Frigatorium verso un pianeta inabitato. Per questo, basta posare un Oorxx in un canyon e premere sul pulsante TELETRA-SPORTO.

DISINTEGRAZIONE DELL'ESSERE TELEPORTATO

Quando un essere viene trasportato nel Frigatorium, è possibile disintegrarlo a vita. Se si tratta di un numero, Blood recupererà un po' del suo fluido vitale e sopravviverà più a lungo.

BINARIO DI PARTO DEGLI OORXX

L'Incubatrice è incorporata all'Arca e i baby-Oorxx vengono propulsi sul binario di parto.

ORA

L'ora è indicata sull'orologio di bordo in minuti e secondi terrestri. L'UPCOM prende in considerazione solamente i minuti: 60.45 significa 60 minuti e 45 secondi mentre sull'UPCOM si tratterà dell'ora 60.
Il gioco è limitato a 45 ore (tempo reale).

POSIZIONE DELL'ARCA (X/Y)

Questa casella indica le coordinate X/Y dell'Arca nella galassia dell'Hydra.

IL COMANDO "?"

Quando un Oorxx è già stato posato su di un pianeta, è possibile riattivarlo senza posarne un altro. Questo evita di utilizzare un nuovo Oorxx e di rif .re il percorso. Quando l'Arca si immobilizza dopo un Hyper-spazio nei pressi di un pianeta già visitato, basta mettersi nella sequenza PANNELLO di BORDO premendo su di un pulsante inattivo. Il commando "?" diventa allora accessibile e basta premerci sopra per riattivare l'Oorxx.

TRUCCHI & ASTUZIE PER GIOCARE

All'inizio del gioco, l'Arca si immobilizza nei pressi di un pianeta abitato.
E' importante, allora, sapere che se la galassia dell'Hydra è composta da 32768 pianeti abitabili, non tutti sono abitati ed è molto facile perdersi. Il giocatore dovrà allora prendere la precauzione di trovare le coordinate precise dei pianeti, prima di avventurarsi nello spazio. Piccolo dettaglio: il software ricostruisce la galassia all'inizio di ogni partita, dunque le posizioni dei pianeti abitati o meno, cambieranno ad ogni reinizializzazione.

Non dimenticate che Blood degenera col passar del tempo; non siate sorpresi perciò se la sua mano si mette a tremare un po', ma attenzione! è un cattivo segno perchè DOVRA' IMPERATIVAMENTE RECUPERARE IL SUO FLUIDO VITALE se volete proseguire correttamente il gioco.
Come ben sapete, il solo modo di rigenerarsi è di ritrovare i NUMERI e disintegrarli nel Frigatorium dell'Arca.

Questo software, ha sviluppato un nuovo concetto, quello del BIOGAME. I personaggi possono evolvere, nascere, morire, scambiarsi delle informazioni in maniera imprevedibile, insomma sono autonomi. Alcuni avvenimenti possono prodursi, come apparizioni o disparizioni di pianeti dovute a fenomeni naturali.

Potete trasportare degli Alieni da un pianeta all'altro.
Ma attenzione! Bisognerà prima conquistare la loro fiducia, studiarli come farebbe un etnologo, dialogare, perchè se possono aiutarvi, possono anche perdervi...

ISTRUZIONI PER LA VERSIONE MS DOS

- **Caricamento:** accendete il computer e inserite il dischetto Sistema. Poi, quando appare il messaggio A>, introducete il dischetto programma nel lettore A, digitate ERE e premete il tasto ENTER.

Il gioco funziona con la tastiera, il mouse o il joystick; per il gioco con la *tastiera*:

- spostamenti della mano di Blood: tasti freccia,
- per validare una scelta: tasto ENTER o SPACE,
- ESC per abbreviare l'iperspazio, il volo al di sopra di un pianeta o la distruzione di un pianeta,

- Volo al di sopra di un pianeta:

= *accelerare:* tastiera = CTRL joystick = FIRE + Alto
= *rallentare:* tastiera = ALT joystick = FIRE + Basso
= *fermarsi:* tasti da F1 a F10.

- tasto "Panico": "-" (segno meno); questo tasto cancella l'immagine presente sullo schermo e fa comparire al suo posto un innocente A>. Per riprendere il gioco, premere di nuovo il tasto "-".